

“리빙랩이란?”
(Living Lab)

‘일상생활의 실험’이라는 뜻으로 공공, 기업, 시민 등 다양한 사회주체가 혁신의 주체로 참여하여 문제를 해결하는 사용자 주도형 혁신플랫폼

기업의 지역사회 혁신전략으로서

리빙랩 실험과 과제

제18차 한국리빙랩네트워크 포럼
2020. 04. 29(수)

 (주)엔유비즈

CONTENTS

1

ICT 착한 상상

- ❖ 과학기술정보통신부, 한국정보화진흥원(NIA) 주관 2015년부터 매년 시행중인 공모사업
- ❖ I Create Town, ICT로 내가 만드는 마을

2

공감e가득, DSI

- ❖ 행정안전부 주관 2018년부터 매년 시행중인 공모사업
- ❖ 디지털사회혁신(DSI) 특별교부세-공감e가득, 국비-공모

3

나주리빙랩 시작

- ❖ 전남정보문화산업진흥원, 나주시 주관 2019년말 시작
- ❖ 2020년 '지역 문제해결을 위한 SOS랩 구축 및 SW서비스 설계·개발·검증'사업에 선정, 2024년까지 5년간 추진

4

맺 음 말

- ❖ '리빙랩'은 기회인가? 어떻게 시작해야 하는가?
- ❖ 기업의 비즈니스 및 사회적 가치창출 전략인가? 원칙인가?

2016년도 : IoT기반 소통·공유를 통한 용봉마을 공동체 만들기

- ❖ 수행기관 : 광주광역시 북구, (주)엔유비즈, 용봉동주민자치위원회
- ❖ **치매노인의 마을공동체 돌봄(커뮤니티케어, Community Care)**

※ Community Care(커뮤니티 케어) : 지역사회의 힘으로 돌봄이 필요한 사람이 자신이 살던 곳에서 어울려 살아갈 수 있도록 하는 돌봄 시스템을 말한다.

+ 비콘(beacon) 활용 맞춤형 서비스



비콘(Beacon)

- 시장진입로, 쉼터, 야외공연장 및 상점별 맞춤형 서비스 제공
- 시장의 방문 환영 알림(푸시) 서비스
- 상점별 차별화된 홍보 알림(푸시) 서비스
- 상점별 대기번호 및 상점 입장까지의 잔여 대기시간 스마트폰 알림 서비스
- 방문자에 대한 다양한 분석 통계 제공

✓ 비콘80개 설치

- 진출입로, 쉼터, 야외공연장
- 공동체 상가(66 곳)

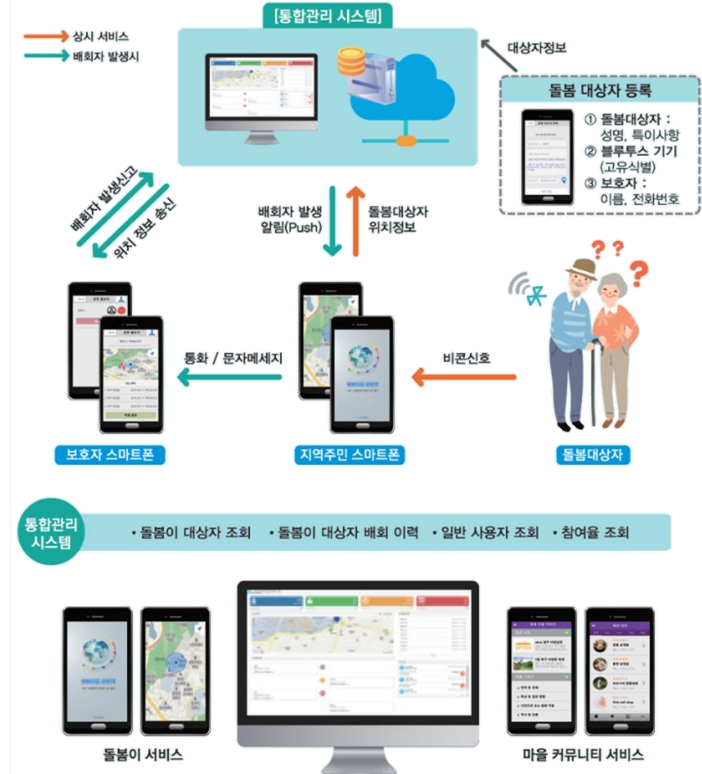
1913송정역시장 소통앱



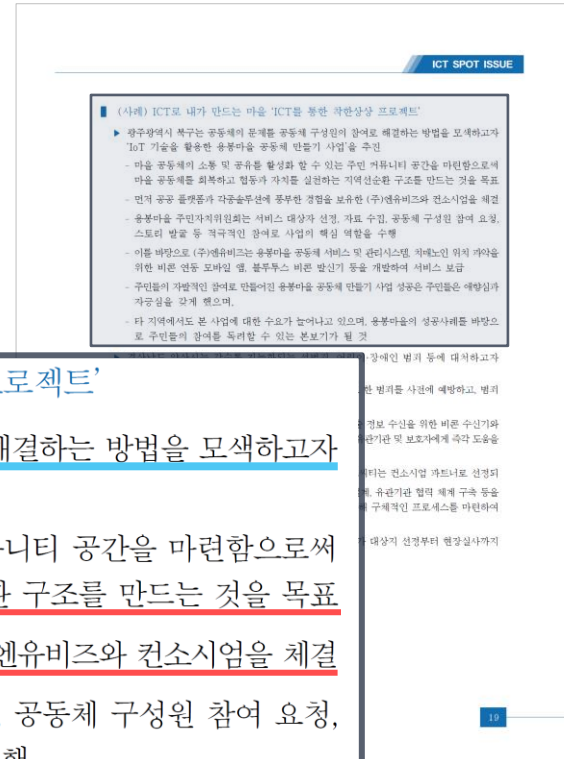
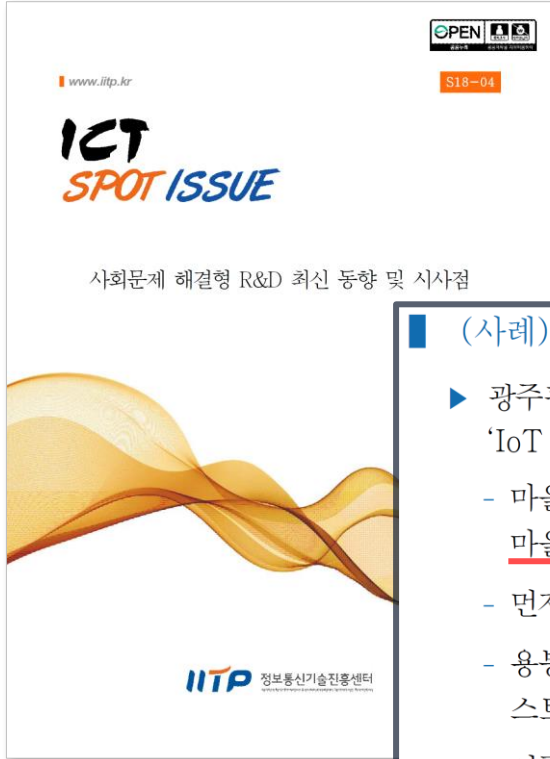
2017년도 : IoT를 활용한 소통·공유의 전통시장 공동체 활성화

- ❖ 수행기관 : 광주광역시 광산구, (주)엔유비즈, 1913송정역시장상인회
- ❖ 1913송정역시장 젠트리피케이션 예방을 위한 공동체 서비스

※ Gentrification(젠트리피케이션) : 낙후됐던 구도심이 번성해 중산층 이상의 사람들이 몰리면서, 임대료가 오르고 원주민이 내몰리는 현상을 이르는 용어



2016년도 : IoT기반 소통.공유를 통한 용봉마을 공동체 만들기



■ (사례) ICT로 내가 만드는 마을 'ICT를 통한 착한상상 프로젝트'

- ▶ 광주광역시 북구는 공동체의 문제를 공동체 구성원의 참여로 해결하는 방법을 모색하고자 'IoT 기술을 활용한 용봉마을 공동체 만들기 사업'을 추진
 - 마을 공동체의 소통 및 공유를 활성화 할 수 있는 주민 커뮤니티 공간을 마련함으로써 마을 공동체를 회복하고 협동과 자치를 실천하는 지역순환 구조를 만드는 것을 목표
 - 먼저 공공 플랫폼과 각종솔루션에 풍부한 경험을 보유한 (주)엔유비즈와 컨소시엄을 체결
 - 용봉마을 주민자치위원회는 서비스 대상자 선정, 자료 수집, 공동체 구성원 참여 요청, 스토리 발굴 등 적극적인 참여로 사업의 핵심 역할을 수행
 - 이를 바탕으로 (주)엔유비즈는 용봉마을 공동체 서비스 및 관리시스템, 치매노인 위치 파악을 위한 비콘 연동 모바일 앱, 블루투스 비콘 발신기 등을 개발하여 서비스 보급
 - 주민들의 자발적인 참여로 만들어진 용봉마을 공동체 만들기 사업 성공은 주민들은 애향심과 자긍심을 갖게 했으며,
 - 타 지역에서도 본 사업에 대한 수요가 늘어나고 있으며, 용봉마을의 성공사례를 바탕으로 주민들의 참여를 독려할 수 있는 본보기가 될 것

광주 정보화정책 연찬대회 최우수상
행정안전부 정보화연찬대회 우수상

2018년도 : 다문화가족 결혼이주여성 "친정엄마" 서비스

❖ 수행기관 : (주)엔유비즈, 전남대학교LINC+사업단

❖ 다문화 이해를 위한 소통 플랫폼 구축

※ 2018년 디지털사회혁신 아이디어 공모대회

대상 수상 : 과학기술정보통신부 장관상

광주 리빙랩 네트워크
GNoLL : Gwangju Network of Living Labs

디자인씽킹 프로세스



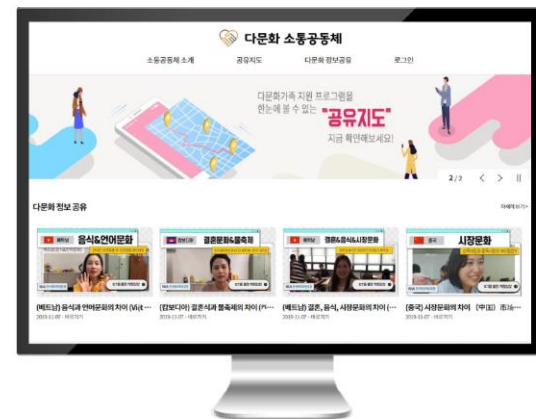
2019년도 : 다문화가족을 위한 다문화 소통공동체 활성화

❖ 수행기관 : (주)엔유비즈, 전남대학교LINC+사업단

지원기관 : 남구 건강가정·다문화가족지원센터

❖ 2018년 후속, **리빙랩 기획서를 바탕으로 공모사업에 참여**

다문화 소통공동체 플랫폼



- 다문화가족 "공유지도" : 다문화가족 지원프로그램, 이용시설, 편의시설 등
- 다문화 정보공유 : 다문화가족 "일상생활" 노하우 영상 정보

☑ <http://www.mcsuda.co.kr>

multi-cultural SUDA : 다문화 수다 플랫폼

다문화가족과 함께 영상 제작과정 이해 하고 소통하기

- 영상편집 이해 및 영상편집 방법 교육
~ 2019.10.18(금) 광주남구 다문화가족지원센터 3층 교육장



영상촬영 실습 및 다문화가족과 함께 이야기 만들기

- 초빙 영상 콘텐츠 활동 및 편집
- 다문화가족이 직접 촬영 편집을 진행 하며 영상 제작
~ 광주남구 다문화가족지원센터 3층 교육장, 2019.10.31 ~ 11.14 / 매주 목요일 / 3회 진행



❖ 과 제 명

얼기설기 골목에 사람 길을 열고 인연을 엮어 함께 해결하는
순환자립형 회현(會峴) 마을공동체 플랫폼 구축

❖ 기 간

2018.10.17 ~ 2018.12.30

❖ 수행기관

경상남도 김해시, (주)엔유비즈



❖ 기획의도

디지털 기술 활용한 마을 전반의
순환경제(Circular Economy) 모델 고려한
순환자립형 디지털 사회혁신(DSI) 생태계
구축문화 이해를 위한 소통 플랫폼 구축

❖ 사업 추진 방안

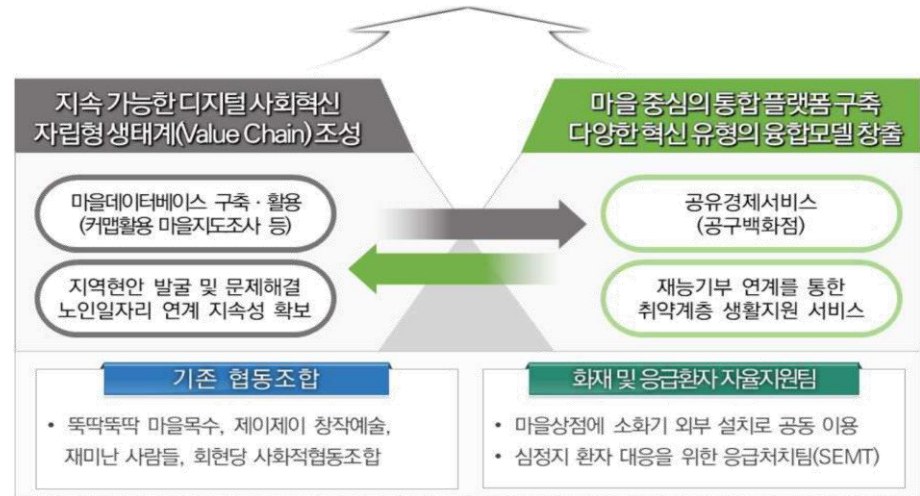
스스로해결단이 주도적으로 마을 현안문제 발굴
문제해결 아이디어를 도출하는 방식으로 추진

“⑥ → ①현안 분석 → ②해결안 도출
→ ③설계, 구축 및 교육 → ④적용
→ ⑤피드백(점검) → ⑥보완 및 운영 → ①(순환형)”

마을리빙랩(마을e척척) 고도화 및 3개 마을 확산
2020년 공감e가득 사업 공모신청중

전국 최초 자립형 DSI

자립형 디지털 사회혁신(Digital Social Innovation) 생태계 구축



회현마을 공동체 플랫폼



적용기술



❖ 과 제 명

세상을 향한 만남 무장애 남구 BF여행 플랫폼 구축

❖ 기 간

2019.09.23 ~ 2020.01.20

❖ 수행기관

광주광역시 남구, 무장애 남구를 만드는 사람들
(주)엔유비즈

❖ 기획의도

주민, 장애인, 여행객, 활동가 등
함께 만드는 무장애 여행지도를 통해
‘다름’을 존중하는 장애 공감에 기여

❖ 사업 추진 방안

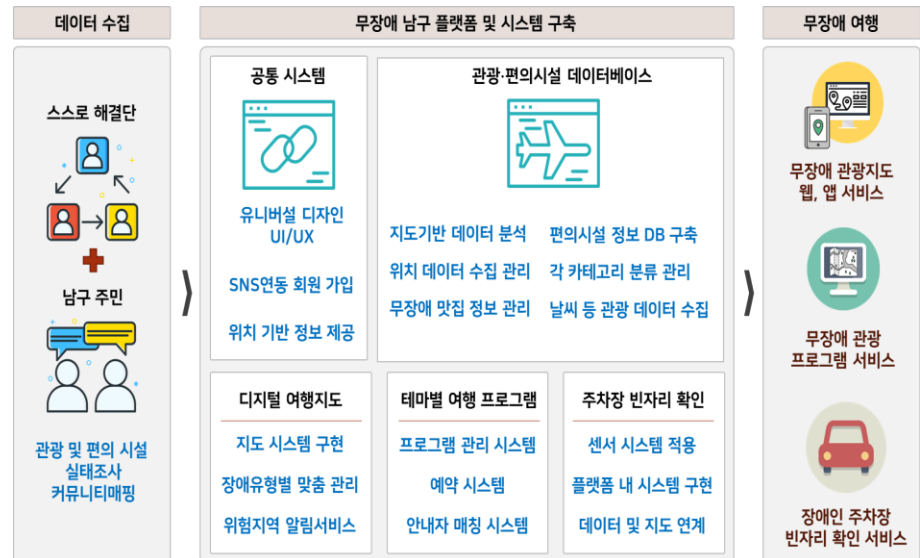
커뮤니티매핑으로 장애인 편의시설을 조사하고,
관광과 연계한 여행서비스로 세상을 향한
무장애 남구 BF여행플랫폼 구축

스스로 해결단의 주도하에 무장애 여행에 필요한
자료 수집 및 분류체계 등을 정비하고
디지털 적정기술을 통해 플랫폼 구축

장애인 편의시설 데이터 구축 및 관광정보 연계 BF여행 플랫폼



“세상을 향한 만남” 무장애 남구 BF여행 플랫폼



반걸음 앞선 해설사와 함께하는 “남구 BF여행”

서비스 내용

 함께 만드는 무장애 여행 정보 커뮤니티매핑 이용 위치와 경로 포함 편의시설 정보 수집 장소와 경로를 장애유형·경도로 분류 단순 위치가 아닌 접근 경로 확인 가능	 테마별 무장애 관광 안내 서비스 변화를 반영하는 관광 프로그램과 테마지도 서비스 가이드 연계 관광 프로그램 구현 장애유형, 가족, 마을 테마별 여행 서비스	 실시간 위험 접근 양방향 알림 서비스 이동약자 위험지역 접근 실시간 양방향 알림 시스템 이동 경로 따라 실시간 위치 확인 첨단기술 적용 상호 알림 기능 구현	 장애인 주차장 빈자리 확인 서비스 장애인 주차장 이용현황 실시간 확인 시스템 IoT기술 활용 센서 시스템 적용 장애인 주차장 안내지도 시스템 구축	 반걸음 앞서가는 여행 가이드 여행자 방문 예약 및 안내자 매칭 시스템 서비스 사전 방문 예약 및 프로그램 선택 가능 여행 안내자 매칭 서비스 구현
--	---	--	--	--

★ “반걸음 앞서가는 여행가이드” : 2019년부터 장애인 일자리사업 지원하기로 협의 완료(노인장애인과)

반걸음 앞선 해설사와 함께하는 “남구 BF여행”

사후관리



세 미 나

- 일 시 : 12월 19일(목)
- 대상자 : 지역시민, 남구청, 무장애남구를 만드는 사람들
- 내 용 : 인권도시 '무장애 남구' 실현방안 토론



반걸음 앞선 해설사와 함께하는 “남구 BF여행”

반걸음 앞선 해설사

- 양림동 역사마을 테마여행 가이드 양성
- 교육 : 11월 05일 ~ 21일 총 5회, 10명 참석



문화관광 해설사 교육 : 10명



남구 BF 여행

공감e가득



무장애 남구를 만드는 사람들

광주광역시 남구

biz (주)엔유비즈

❖ 과 제 명

마을e척척, 지역문제 해결 중심의 마을리빙랩 플랫폼

❖ 기 간

2019.08.06 ~ 2019.11.30

❖ 수행기관

광주광역시도시재생공동체센터, (주)엔유비즈, 광주광역시

❖ 기획의도

마을의 문제를 주민 스스로 해결하여 주민들 간에 유대감을 형성시키고 문제해결 경험 공유를 통해 마을공동체가 더욱 견고해져 주민 중심의 문화 형성

❖ 사용기술 및 키워드

Mobile – 커뮤니티매핑

Big data – 마을자원조사, 마을기록관

2019년 행정안전부 주관
지역 사회문제 해결사업
“최우수상” 수상

2020년 공감e가득 공모사업 서면평가 결과
: 대면평가 8개 과제중 마을관련 플랫폼 5개 과제 선정



“마을e척척”

전국 최초의 ‘문제해결형 마을 리빙랩 플랫폼’



튼튼하고 효율적인 마을e척척 컨소시엄


마을총회

마을의제(사전투표)+
마을총회(현장투표)

총 8개 마을 진행

 동네한바퀴



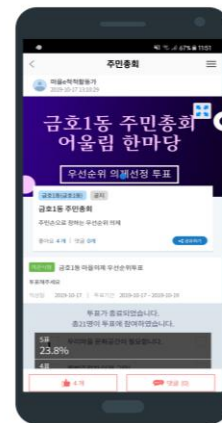
동네한바퀴
마을 별 커뮤니티맵핑

총 5개 마을 진행

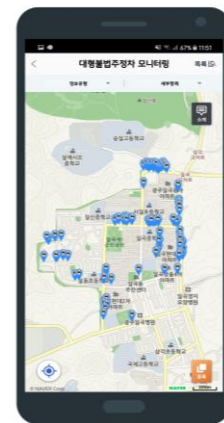
마을총회, 동네한바퀴 시범운영



iOS, 안드로이드 어플



주민총회



동네한바퀴

동네한바퀴로 마을문제 해결



주민과의 커뮤니케이션



사회혁신 플랫폼

❖ 지역별 사회혁신 플랫폼 출범

2018년 : 대구광역시, 강원도 춘천시

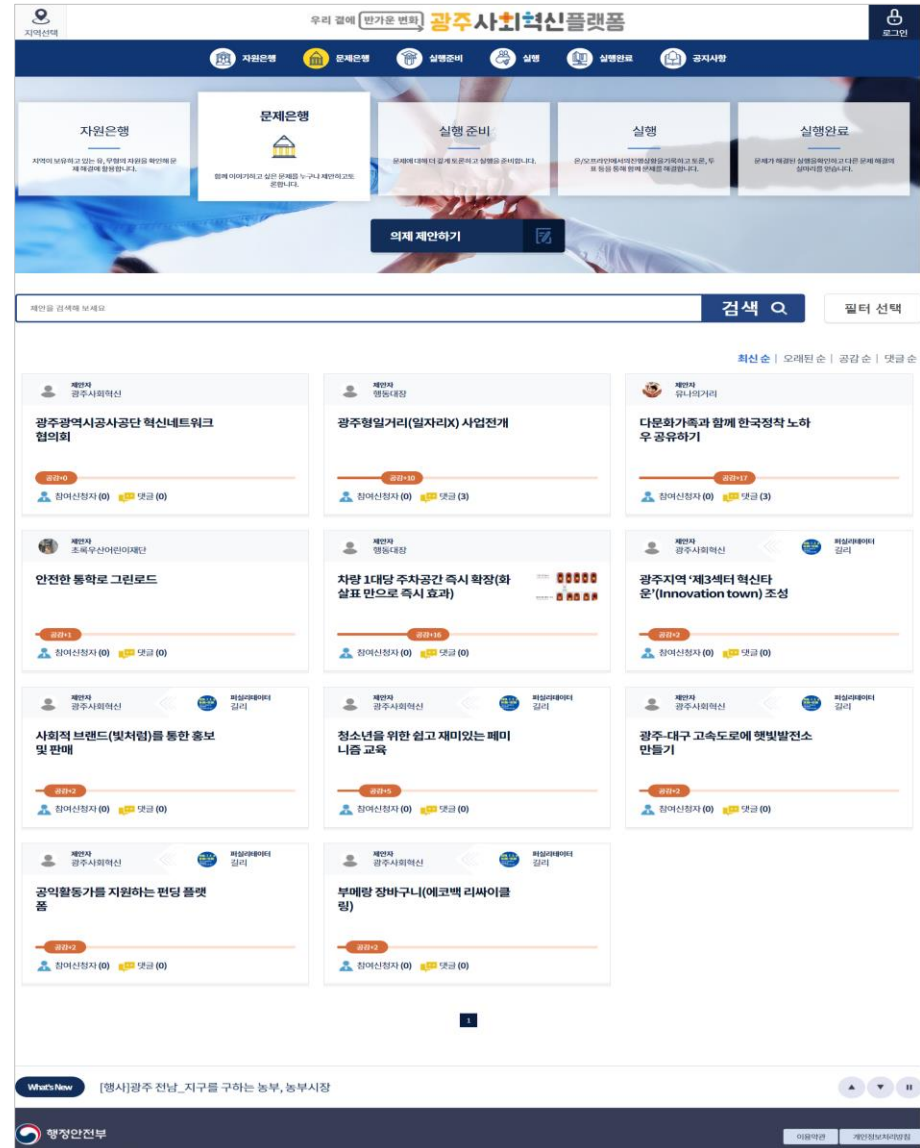
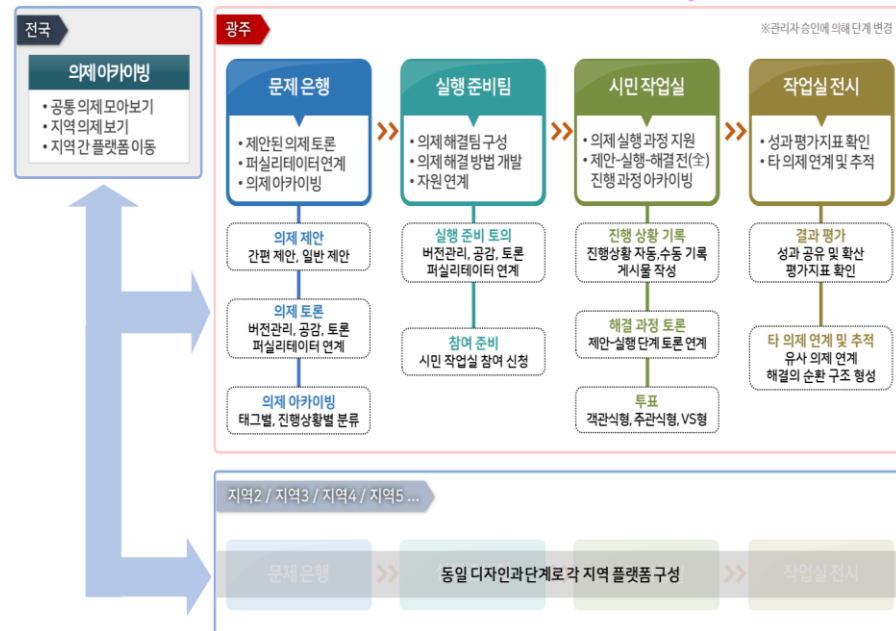
2019년 : 광주광역시, 대전광역시, 경상남도, 충청북도

– 2019.07.02(화) 광주광역시 출범식(ACC전당)

❖ 전국 공동활용 사회혁신 온라인 플랫폼 개발

– <https://socialchange.kr>

사회혁신 온라인 플랫폼 흐름도



❖ 나주시 커뮤니티매핑(주민참여형 지도만들기)

- 일시 : 2018년 9월 12일(수) 15:00~17:00

- 장소 : 송월동 주민센터 일대

- 생활 속 커맵 : 9월12일 ~ 9월19일

※ 국민디자인단 공모에 선정된 『시민과 디자인 하는 밝은 마을 만들기』사업과 연계하여 **마을 정주환경의 문제점을 주민의 시선으로 발굴하고 개선**해 나아감



문화인 정제미디에
뉴스웨이

나주시, 커뮤니티 매핑 활용 ‘우리가 직접 만드는 동네지도 커맵DAY’ 개최

지역민들이 특정 주제 정보를 현장수집하고 이를 지도에 표시 기록



전남 나주시는 지난 12일 커뮤니티 매핑을 활용하여 시민과 함께 송월동지역의 정주환경개선수요를 지도에 표시하는 “우리가 직접 만드는 동네지도 커맵DAY” 행사를 개최하였다.

커뮤니티 매핑은 지역민들이 특정 주제에 대한 정보를 현장에서 수집하고 이를 지도에 표시 기록하는 활동으로 구성원들이 그 지도를 서로 공유할 수 있다는 점에서 지역사회문제 해결의 새로운 대안으로 떠오르고 있다.

“우리가 직접 만드는 동네지도 커맵DAY”행사는 송월동 주민센터 회의실에서 초록우산 어린이재단과 나주초등학교의 협조로 개최되었다. 나주초등학교 정책참여단 어린이 20명, 송월동 주민 20명과 함께 스마트폰을 이용, 송월동 지역의 더러운 곳과 위험한 곳, 무서운 곳을 찾아 지도에 표시하고 함께 공유하는 장을 마련하였다.

이번 “커맵DAY” 행사는 일상생활 속에서 시민들이 커뮤니티 매핑 활동을 이어갈 수 있도록 19일까지 진행된다.

나주시는 이번 활동의 결과를 지난 6월 행정안전부 2018 국민디자인단 공모에 선정된 『시민과 디자인하는 밝은마을 만들기』 사업과 연계하여, 안전, 환경, 위생 등 마을 정주환경의 문제점을 주민의 시선으로 발굴하여 개선해 나갈 계획이다.

시 관계자는 “커뮤니티 매핑을 통해 시민의 정책참여를 활성화하고, 시민이 만족할 수 있는 여러 정책을 개발할 수 있을 것으로 기대한다” 며 앞으로 나주시의 커뮤니티 매핑 활동에 많은 관심과 참여를 당부하였다.

호남 강기운 기자 kangkiun@

빛가람 ICT융합 페어 추진 계획(안)

나주시와 지역대학, 공공기관 간 지속가능한 상생협력적인 산학연 네트워크 구축 및 지역 주도형 혁신모델로서 리빙랩의 인식 공유를 위한 빛가람 ICT융합 페어를 추진하고자 함

I 행사 개요

□ 추진 목적

- 지자체(나주시)와 지역대학, 공공기관 간 지속가능한 상생협력적인 산·학·연 네트워크 구축
- 4차 산업혁명 시대, ICT 기반의 생활밀착형 지역 사회문제 해결 방안 전망 및 최적의 대응방안 모색
- 나주시 문제 해결과 주민 삶의 질 제고를 위한 지역 주도형 혁신 모델로서 ‘리빙랩(Living Lab)*’의 인식 공유

리빙랩(Living Lab)이란?

우리말로 ‘생활 실험실’이란 뜻으로, 사용자 주도 개방형 혁신 생태계로 생활 현장에서 사용자와 생산자가 공동으로 혁신을 만들어가는 실험실을 의미. 시민이 일상 곳곳에서 경험하는 사회문제를 스스로 발굴하고, 문제 정의에서 개선방안 도출까지 능동적으로 직접 참여하여 수행하는 시민주도형 혁신 프로젝트를 일컫음



Living Lab(리빙랩)이란

- 우리 주위에서 일어나는 여러 사회 문제들을 해결하기 위해
- 마치 실험실에서 실험하듯 현장에서 다양한 방법들을 시도하는 사회문제 해결의 새로운 방법론

<리빙랩 개요(출처 : 서울시 NPO지원센터 홈페이지(<http://www.snpo.kr/>))>

빛가람 ICT융합 페어



일시

2019. 12. 9.(월)
14:00 ~ 19:00

장소

빛가람호텔
세미나실

주최



주관



시간	주요내용	비고
13:50~14:00	나주시-전통원 ICT사업 성과 전시	부스 7개
14:00~14:10	[개회사] 이준근 전남정보문화산업진흥원장 [축사] 강인규 나주시장	
[1부 : 식전 행사]		
14:10~14:20	MOU 체결식 나주시-JCIA-KCA-KISA-전남대-목포대	
14:20~14:30	리빙랩 아이디어 공모전 시상식	
[2부 : 오픈 토크콘서트]		
14:30~14:50	[특강1] 리빙랩은 무엇이고 왜 필요한가?	성지은 연구위원 (과학기술정책연구원)
14:50~15:10	[특강2] 대전의 ICT기반 리빙랩	안상호 단장 (대전정보문화산업진흥원)
15:10~15:30	[특강3] 지역의 사회문제 해결 모델로서 리빙랩	이보현대표 (주)엔유비즈)
15:30~15:40	무대정리	
오픈 토크 : 지역에서 '리빙랩'과 'ICT'의 역할		
진행 : 한선 교수(호남대)		
15:40~16:50	-성지은 연구위원(STEPI) -안상호 단장(대전정보문화산업진흥원) -이보현 대표(주)엔유비즈)	-이경주 교수(전남대학교) -조관현 팀장(지역SW산업발전협의회) -박복길 단장(전남정보문화산업진흥원)
16:50~19:30	행사 마무리 및 네트워킹	

※ 특강자 및 오픈 토크콘서트 패널은 사정에 의해 변경될 수 있음

ICT활용 사회문제 해결 리빙랩 아이디어 공모전

❖ 공모기간 : 2019.10.16 ~ 11.24

❖ 접수건수 : 58건(지정주제 28건 / 자유주제 30건)

지정 주제	일반	골드타임
		NFC기반 미션수행 모바일 치매 프로그램 제공
		나를 기록하라!
		위치기반 서비스를 통한 치매 노인 케어 및 실종방지 시스템 구축
	학생	어플리케이션을 이용한 빗가람 호수공원 공공인프라 활용 운동증진 아이디어
		ICT를 활용한 ‘기억의 방’ 조성 – 치매치료를 위해
		치매치료 ALWAYS 프로젝트
자유 주제	일반	어제를 기억하는 달력
		IOT와 상응하는 교육 및 홍보의 조화
		장애인(휠체어) 맞춤 내비게이션
		공익활동/자원봉사와 농어촌 사회적경제 연결을 위한 온라인 모바일 플랫폼
		전자패드를 사용하여 양방향 정보제공이 가능한 화상 콜센터
	학생	블록체인을 기반으로 Trash Alarm App을 통해 빌라 및 주택 등의 문전배출의 올바른 쓰레기 배출 조성!
		ICT를 이용한 소상공인의 사회적 환원 유도 대책
		QR코드를 이용한 분리수거 습관 개선 프로젝트
		이동 보조기기에 탈부착 가능한 스마트 제동 장치
		무선통신을 이용한 스마트AED(자동제세동기)와 AED를 빠르게 찾을 수 있는 AED네비게이션 앱
		노인들을 위한 핸드폰 키패드

ICT를 활용한 사회문제 해결 리빙랩 아이디어 공모전

리빙랩(Living Lab)이란?
우리말로 ‘생활 실험실’이란 뜻으로, 사용자 주도 개방형
혁신 생태계로 생활현장에서 사용자와 생산자가 공동으
로 혁신을 만들어가는 실험실을 의미

신청기간

2019. 10. 16(수) ~ 11. 24(일)

주최 및 주관

- 주최 : 나주시
- 주관 : 전남정보문화산업진흥원, 전남대학교, 목포대학교

공모분야

ICT를 활용한 사회문제 해결 리빙랩 아이디어
- 지정과제 : 나주시 치매노인 관리(실버케어, 치매예방) 아이디어
- 자유주제 : 리빙랩을 통한 문제해결이 필요한 전남 사회문제 아이
디어

참가자격

- 학생부 : 전남대학교, 목포대학교 재학생
- 일반부 : 국민 누구나
- 개인 또는 팀 단위(4인 이내, 팀장/팀원으로 구성)로 신청
* 전남대학교, 목포대학교 외 지역 대학 재학생은 일반부 신청 요양

신청 및 접수 방법

- 접수방법 : 전용원 홈페이지 상 배포된 신청서 작성 후 담당자 이
메일 제출(ekyim@jcia.or.kr)
- 제출서류

구분	신청서류	부수
필수	신청서	1부
	개인정보 수집이용 동의서	1부
	참가자 서약서	1부
	아이디어 제 3자 공개공유 동의서	1부
선택	기타 아이디어를 설명하는데 필요한 자료	1부

* 신청서의 경우 분할 제한 없음, 지정과제의 경우 발표 PPT 파일 별도 제출
(개별 연락 예정)

문의처

- 전남정보문화산업진흥원
ICT융합사업단 임은경 ☎ 061) 339-6929
* 자세한 사항은 전남정보문화산업진흥원 홈페이지 및 공모전 안내문 참조



사업공고

ICT를 활용한 나주시 사회문제 해결 리빙랩

등록자	사업담당자	등록일
공고번호	2019-B-229	시작일
종료일	2019-11-12	조회수
첨부파일	첨부파일 첨부파일 첨부파일 첨부파일	

ICT를 활용한 나주시 사회문제 참가기업 모집 공고

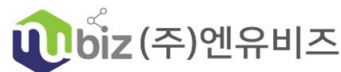
나주시와 (재)전남정보문화산업진흥원에서는 사회문제 해결을 위한 아이템 발굴과 향후 프로젝트에 함께 참가하여 리빙랩을 함께 수행하는 기업을 모집하오니 많은 관심과 참여바랍니다.

(재)전



ICT를 활용한 나주시 사회문제 해결 리빙랩

ICT/SW를 활용한 치매노인 관리 - 지역돌봄(커뮤니티케어) 기반 구축 -



나주리빙랩 시작! “지역리빙랩 시작, SOS랩으로 지역문제 해결”

개발내용 및 주요서비스

나주시 치매노인 관리

리빙랩 프로젝트 **초과정을관리하고운영할수있는온라인시스템** 구축

- 메뉴 구성(안)
 - 제안마당 : 리빙랩을 통해 해결이 필요한 사회문제를 시(도)민들이 제안할 수 있는 기능
 - 참여마당 : 리빙랩 활동을 하고자 하는 시(도)민들이 참가 신청을 할 수 있는 기능
 - 공유마당 : 진행중인 리빙랩의 추진현황과 성과를 공유할 수 있는 기능
 - 공지사항 : 리빙랩 관련 자원사업 공고 및 시민활동가 모집 등 각종 공지사항을 게시하는 기능
- 다양한 웹브라우저에서 서비스가 가능하도록 웹 호환성 및 표준 준수
- 스마트폰 및 태블릿 등 **모바일환경에 맞춰 반응하는 반응형 웹**으로 구현

나주시를 하나의 거대한 리빙랩 실험실로 구축

- 시민들의 민원을 받아 해결해주는 수준을 넘어, 시 자체를 하나의 거대한 생활 실험실(리빙랩)로 구축하여 수요자 중심의 행정 패러다임 전환 안착
- 나주시가 보유하고 있는 자원을 공개, 공유하고, **적극적인시민의 참여를유도하여 지속가능한문제해결 플랫폼** 구축

기술소외계층도 참여하고 혜택을 볼 수 있는 사회문제 해결 플랫폼 구축

- 기술 발전 및 보급속도가 빠른수록 필연적으로 발생하는 기술소외계층을 고려하여 사업 추진

리빙랩(Living Lab) 운영을 통해 **도출된 RFP를 바탕으로 한 시제품 제작**

- 2개 주제에 대한 시민참여단과 디자인씽킹을 통한 RFP 도출
 - 지정과제 : 나주시 치매노인 관리(실버케어, 치매예방)에 대한 아이디어
 - 자유과제 : 리빙랩을 통한 문제해결이 필요한 전담 사회문제 아이디어
- 도출된 RFP에 맞는 시제품 제작 및 시민참여단 테스트 등 수행
- **1차 프로토타입 제작 및 시민참여단 테스트를 통한 수정·보완한 시제품 제작**

과제수행 방법

나주시 치매노인 관리

사용자 수요 분석



	사용자 행태 분석 및 개념설계	프로토타입 개발 및 구현	제품·서비스 개발 및 실증
리빙랩 수행	① 문제관련 사용자 행태 분석 - 일반사용자 행태 분석 - 핵심사용자 행태 분석 ② 문제해결을 위한 제품·서비스 개념 설계 - 사용자와 협업을 통한 공동 설계	① 프로토타입 개발 - 공동작업을 통한 프로토타입 (Prototype) 개발 ② 프로토타입(Prototype) 실험 및 사용자 피드백 - 프로토타입 설치 및 피드백 - 참여관찰, 참여자 만족도 조사	① 제품·서비스 개발 - 프로토타입(Prototype) 결과를 바탕으로 시제품 개발 ② 제품·서비스 실증 및 피드백 - 확장된 사용자 대상으로 피드백

※ 디자인씽킹이란? 문제 해결을 위해 문제 당사자와 공감하여 올바른 질문을 통해 해결하고자 하는 접근법, 작게 시작하여 빠른 시행착오를 거치고 빠르게 점검하면서 더욱 정교하게 아이디어를 발전시키는 문제 해결 방법

활동참여 : “함께하는 치매안심 리빙랩”

리빙투게더팀

공감하기	문제정의	아이디어	프로토타입	테스트피드백
치매 노인의 상태, 여가 생활 방식 등의 인터뷰 질문 정리	소외감을 피하고 안전한 즐거움을 찾아보도록 정의	아이디어를 브레인스토밍, 그룹핑하여 정리	아이디어를 바탕으로 여가, 배회 프로토타입 제작	테스트 피드백 중심으로 2차 개선 작업 진행
여러 관점의 치매관련 정보 교환	혼자일 때의 불안감, 모니터링 문제 정의	관계 및 여가 중심의 솔루션 찾기	스마트TV 형태의 관계 및 여가 솔루션	관련한 관점에서 개선 포인트 발굴
진행을 위한 조사내용, 목표 설정	실내, ICT, 모니터링, 놀이 등 해결방안 도출	배회 및 실증 문제 개선 솔루션 찾기	목걸이 형태의 음성인식 배회 솔루션	관련 키워드로 자료조사 분석

⇒ 나주시치매노인의 ‘관계및여가’ 중심돌봄서비스개발과 ‘배회및실증문제’ 솔루션개선

안심e팀

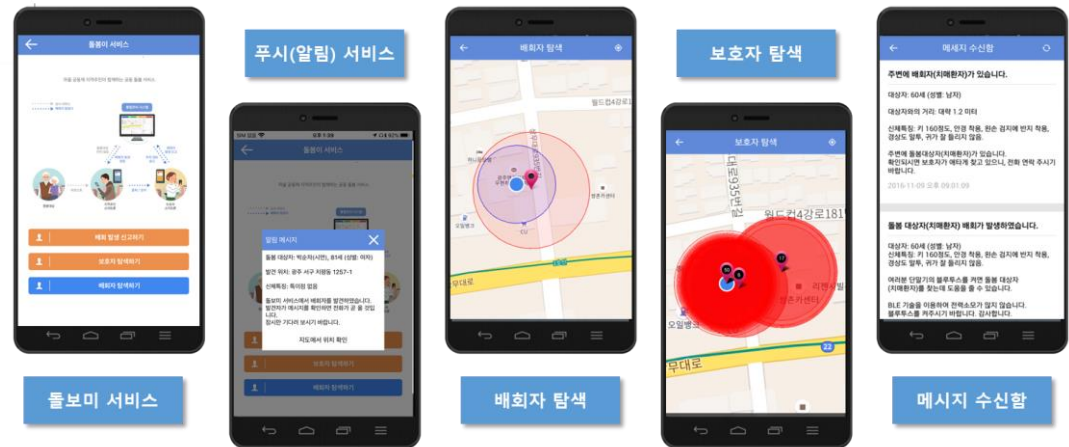
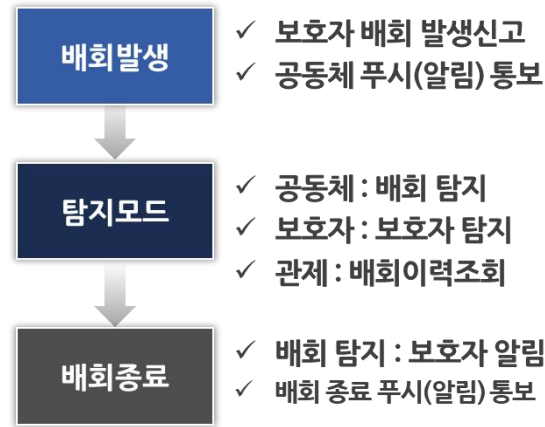
공감하기	문제정의	아이디어	프로토타입	테스트피드백
치매 노인의 상태, 공동체 생활방법 등의 인터뷰 질문 정리	마을에서 안전하게 보호하고 심리적 안정을 느끼도록 정의	아이디어를 브레인스토밍, 그룹핑하여 정리	아이디어를 바탕으로 신체활동, 배회 프로토타입 제작	테스트 피드백 중심으로 2차 개선 작업 진행
치매 관련 정보 공유, 케어 의견 공유	신체활동의 즐거움, 치매 증상 완화 정리	치매예방 및 신체활동 솔루션 찾기	DDR게임 및 음성인식 AI 연계	관련자 관점에서 개선 포인트 발굴
어려움과 상황을 확인해 공감 방법 모색	예방, 노래, 안전배회 등 해결방안 도출	배회 및 실증 문제 개선 솔루션 찾기	보행기에 비콘을 부착한 형태 솔루션	관련 키워드로 자료조사 분석

⇒ 나주시 치매환자의 건강하고 안전한 삶을 위한 치매 안심 솔루션 개발

시제품 개발: IoT 및 마을공동체 기반 치매노인 돌봄서비스 “치매 안심마을”

+ 배회 발생 시나리오

.....▶ 상시 서비스
.....▶ 배회자 발생시





주민들 스마트폰 앱



BLE to WiFi Gateway
(비콘 스캐너)



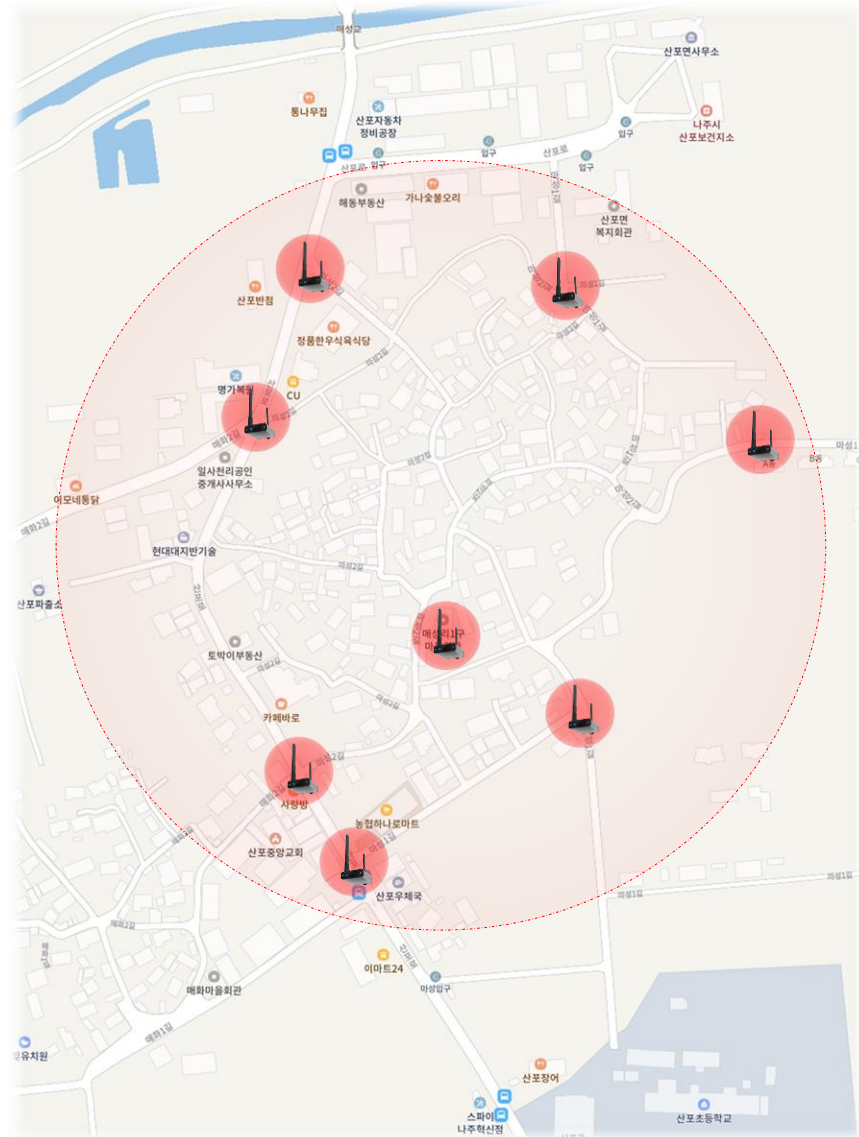
Hygate는 MQTT 프로토콜을 지원하며 장치를 통해 수신된 Hycon 정보를 Topic화 하여 MQTT로 Publishing을 합니다.

서비스 구성도



비콘
(iBeacon)

비콘(Beacon) 활용 지체노인 위치알림서비스 신청서		신청정보 공유 신청서	
비치	비치번호	신청정보 공유 목적	신청정보 공유 목적
신청정보	신청정보	1. 신청정보 공유 목적	1. 신청정보 공유 목적
신청정보	신청정보	2. 신청정보 공유 목적	2. 신청정보 공유 목적
신청정보	신청정보	3. 신청정보 공유 목적	3. 신청정보 공유 목적
신청정보	신청정보	4. 신청정보 공유 목적	4. 신청정보 공유 목적
신청정보	신청정보	5. 신청정보 공유 목적	5. 신청정보 공유 목적
신청정보	신청정보	6. 신청정보 공유 목적	6. 신청정보 공유 목적
신청정보	신청정보	7. 신청정보 공유 목적	7. 신청정보 공유 목적
신청정보	신청정보	8. 신청정보 공유 목적	8. 신청정보 공유 목적
신청정보	신청정보	9. 신청정보 공유 목적	9. 신청정보 공유 목적
신청정보	신청정보	10. 신청정보 공유 목적	10. 신청정보 공유 목적



시제품 개발: “안심e DDR게임”을 통한 치매노인 공동체 케어서비스

안심e DDR게임

+ 안드로이드 미니 PC



❖ 협력모델 사례 그리고 준비

- 나주리빙랩 ‘ICT활용 치매노인 함께 돌봄’
 - ✓ 나주시치매안심센터, 매성리(제2호 치매안심마을) 주민, 전남정보문화산업진흥원, (주)엔유비즈
 - ✓ 치매안심마을 파일럿에서 ‘Smart Aging Town’ 조성으로
- 전국 최초 마을문제해결 리빙랩 ‘마을e척척’
 - ✓ 주민자치회 시행으로 서비스 고도화 및 확산(김해, 하남 등)
- 우리동네 자원순환 리빙랩, ①탄-마을쓰레기 문제해결
 - ✓ 용봉마을공동체, 광주광역시 북구, (주)엔유비즈
 - ✓ 커뮤니티매핑 : 문제발견에서 문제해결 중심으로 고도화
 - ✓ 주민 **자신의 문제로 인식하는 시민성(Citizenship)** 필요

서비스 전체 개념도



✕ 사회혁신(Social Innovation)

- 문제당사자
- 이해관계자

디지털사회혁신
(Digital Social Innovation)

리빙랩
(Living Labs)

- 사회적 난제, 미 충족된 사회적 필요
- 지속적 시도 → 규모화 → 제도개선

주민 주도

WHO

다양성 + 연결 기반, 새로운 방법, 절차

HOW

지역사회문제, 근원적 해결 지향

WHAT

- 다양한 분야 참여, 협력 촉진 + 주선 플랫폼
- 문제 정의 → 아이디어 발산 → 빠른 검증

❖ 새로운 시대의 시작! BC(Before Corona) & AC(After Corona)

• 코로나(COVID-19) 사태의 경험이 가져올 사회는 큰 변화를 맞이하게 될 듯

- ✓ 수출 · 입 어려워 자생적으로 필요 물건을 만들 수 있는 **순환경제, 전환도시**의 기반 마련 필요
- ✓ 세계화시대 상징이었던 **MICE(Meetings 기업회의, Incentives 포상, Conferencing 컨벤션, Exhibitions 전시)의 변화 불가피**
- ✓ **컬렉티브 임팩트(Collective Impact)** : 다른 분야의 개인이 특정 사회문제를 해결하기 위해 공동된 의제로 협조하는 것
 - ① 확실한 공통의 아젠다(Common Agenda) ② 성과 측정, 방식, 결과의 공유(Shares Measurement System)
 - ③ 상호활동의 강화(Mutually Reinforcing Activities) ④ 지속적인 소통(Continuous Communication)
 - ⑤ 탄탄한 지원조직(Backbone Support Organization)



• ‘기술과 사람’중심의 전환과 협력으로 지속가능한 통합솔루션 필요성 대두

- ✓ **주민자치회 본격 시행에 따라 주민총회 등 주민중심의 마을단위 통합플랫폼 필요**
 - ※ **주민자치회란?** 풀뿌리 자치 활성화와 민주적 참여의식 고양을 위하여 동에 설치되는 주민 의사결정기구로, 동네 생활문제 해결을 위한 자치계획을 수립하고 최고의결기구인 주민총회를 거쳐 의제를 실행. ‘주민자치회’는 권한과 책임이 강화된 주민 의사결정기구로 한층 강화된 주민자치 역할 수행
- ✓ ‘마을e척척’과 같은 동네한바퀴, 마을의제, 마을총회, 마을활동(리빙랩) 및 마을기록관 등 상시적 운영시스템 필요
- ✓ 커뮤니티매핑(동네한바퀴)은 **‘문제발견에서 문제해결로’ 변화하며 성과와 실행계획을 공유하는 ‘컬렉티브 임팩트’ 적용**

❖ 전략(戰略, Strategy)? 원칙(原則, Principle)?

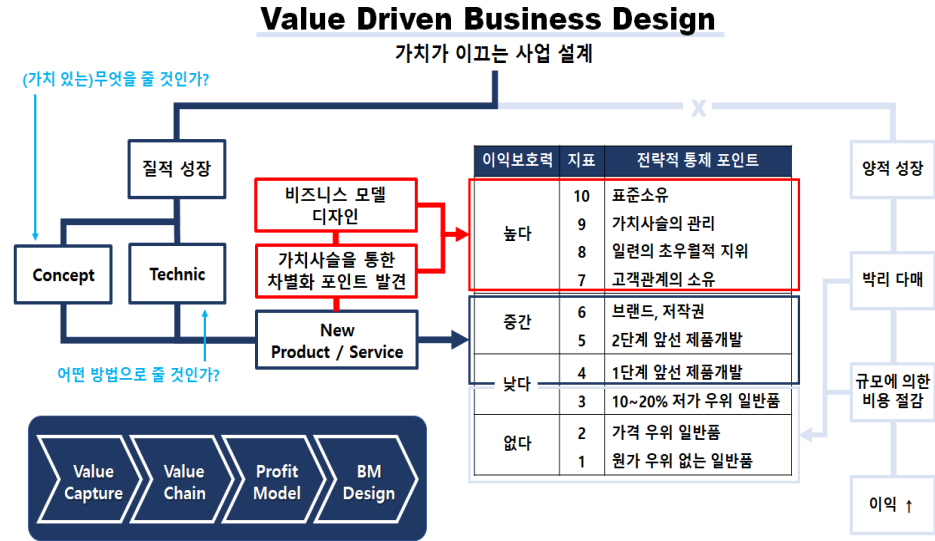
- 비즈니스? 전략 = 목표를 달성하기 위한 전략
- 사회적 가치 창출? 원칙 = 어떤 일을 할 때 '일관되게 지켜야 하는 기본적인 규칙이나 법칙'
 - ※ CSV(공유가치창출 = 기업적가치 + 사회적가치), CSV에서 창출되는 기업적 가치는 **비즈니스 가치사슬상의 사회, 환경적 문제를 해결하는 활동(즉, 사회적 가치 활동)을 통해 결과적으로 비즈니스의 가치를 높이는 것**



❖ 가치 중심 경영이라는 것은?

- ① Value Capture를 하고,
- ② Value Chain을 만들고,
- ③ 그것을 통해 Profit Zone(Model)을 발견하고
- ④ BM(Business Model)을 Design(설계)하는 것이다.

여기서 가장 핵심인 것은 Value Chain이다.



‘기업과 비즈니스의 목적은

이윤창출만이 아니라 **모든 이해관계자의 가치창출**이다.’ -1월 다보스 세계경제포럼-

이해관계자 경영의 핵심은 사회가치 창출이다. 그리고 사회가치 창출의 핵심은 지속가능한 사회를 만드는 것이다.

UN SDGs는 바로 지속가능한 사회를 만들기 위한 목표와 지표들이다.

세계적인 경영전략 컨설팅기업인 독일의 ‘롤랜드 버거’는 다보스 포럼에서 이해관계자 경영이 핵심 주제로 선정되면서 ‘이제는 단기 이윤이 아닌 장기 지속성’이 경영전략의 타겟이 되었다는 짧은 논평을 냈다.

기업의 유일한 경영 목적은 ‘고객 가치창출’이라고 했다. CSR과 사회공헌의 목적은 ‘이해관계자 가치창출’이다.

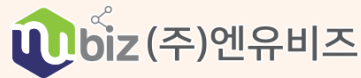
고객 가치창출이 기업이 생산하는 상품과 서비스로 이루어진다면,

이해관계자 가치창출은 ‘커뮤니케이션’과 ‘사회참여활동’으로 이루어진다.

- 피터 드러커 -

기업의 지역사회 혁신전략으로서

리빙랩 실험과 과제



N new 새로운 길을 열다

U upgrade 향상된 가치를 만들다

b best partner 최고의 파트너가 되다

i innovation 혁신을 창조하다

Z zest 열정으로 다음 세상을 리드하다

Inc.



Home www.nubiz.co.kr

Tel 062) 714-3345

Fax 062) 714-3346

eMail boheni@nubiz.kr

주소 광주광역시 서구 상무평화로 89,
203호(치평동, 상무구영드림빌)